

Voorgekauwde overwinning

Voor de Irak-oorlog simuleerde het Amerikaanse leger talrijke scenario's. Een goede training – zolang de 'blauwen' het maar zouden winnen van de 'roden'.

De vijand vecht anders dan wij hebben geoeffend. Voertuigen met 50-mm-geweren leiden een aanval, dagen tanks uit." Opvallende woorden vorige week uit de mond van luitenant-generaal William Wallace, een Amerikaanse officier in Irak. Hij omschreef de Iraakse guerrillastijl als 'bizar'. De dag daarna was brigadier-generaal John Kelley nog openhartiger. "De Iraakse vastberadenheid is een verrassing voor ons. Wij hadden gehoopt op een snelle opmars waarbij iedereen langs de weg met vlaggen zou wapperen." Generaal Meyers beet tijdens zijn persconferentie van zich af. "Geen enkel plan, hoe perfect ook, overleeft de eerste slag met de vijand. Ons plan is wel degelijk goed, wordt uitgevoerd en ligt op schema." Het ontging niemand dat de generaal en zijn officieren op het slagveld sterk uiteenlopende verslagen van de gang van zaken in Irak boden.

Toch hadden Kelley en Wallace ongelijk. Onberekenbare militie-eenheden hadden wel degelijk een cruciale rol gespeeld in de omvangrijke oorlogssimulatie die aan de invasie van Irak was voorafgegaan. Maar de meest verwoestende tactieken van deze milities waren daarbij genegeerd.

Na twee jaar voorbereiding ging eind juli vorig jaar 'Millennium Challenge 02' van start. Een drie weken durende oorlogssimulatie die 250 miljoen dollar kostte. Tijdens een simulatie speelt het Pentagon een oorlogsspel tussen 'rode' troepen (de vijand) en 'blauwe' troepen (de VS). Ditmaal betrof het scenario een oorlog in het jaar 2007, tegen een fictief land in de Perzische Golf, onderdrukt door een megalomane dictator. Bijna 14.000 militairen waren bij het 'spel' betrokken. Men wilde een nieuwe oorlogsstrategie testen: minder gebaseerd op overweldigende militaire macht en meer op snelheid, flexibiliteit, precisiewapens en coördinatie.

Officieel was 'Millennium Challenge' een groot succes. Maar een gelekte e-mail

aan de Army Times, een onafhankelijk weekblad met meer dan honderdduizend lezers, wierp een ander licht op de oefening. Paul van Riper, een afgezwaaide luitenant-generaal, uitte in de e-mail zijn frustraties over de conclusies die uit deze fictieve oorlog waren getrokken. Van Riper was tijdens de simulatie een van de bevelhebbers van de 'rode' troepen. "In

plaats van een vrij spel voor beide kanten (-) was het een voorgekauwde simulatie waarbij vooraf was besloten dat 'blauw' moest winnen," klaagde Van Riper. Volgens

hem was het onverantwoord om Amerikaanse troepen in toekomstige strijdtonen in te zetten op basis van de gekleurde conclusies van deze exercitie.

Negen woestijnachtige locaties in Californië en Nevada hadden deze keer het podium van de simulatie gevormd. Zo moest de 82nd Airborne Division een vliegveld in de Mojave-woestijn veroveren, zodat materieel kon worden ingevlogen.

Robert Oakley, een voormalige ambassadeur, had de civiele leiding over de 'rode' troepen. Hij liet de Army Times weten dat Van Riper de 'blauwe' troepen vanaf dag één te slim af was geweest. Zo had hij koeriers op motoren ingezet, waardoor de geavanceerde afliuisterapparatuur van 'blauw' nutteloos werd. Ook gebruikte Van Riper luidsprekers op de moskeeën om nadere orders te verspreiden. Op het moment dat de 'blauwe' vloot de Perzische Golf binnenvoer, kwamen 'rode' zelfmoordcommando's in speedbootjes en vliegtuigjes in actie. "Al snel was een groot deel van de Amerikaanse vloot op de zeebodem beland," aldus Oakley in de Army Times.

Deze wending bleek niet in het script van het Pentagon te staan. De simulatie werd stopgezet, waarna de 'blauwe' armada weer drijvend werd gemaakt. Spelbreker Van Riper werd bij de herstart door het Pentagon geïnstrueerd bepaalde zetten uit zijn hoofd te laten. "Mijn bevelen werden soms simpelweg niet uitgevoerd. En wij kregen de opdracht onze luchtafweer te verplaatsen, zodat eenheden van leger en

marine veilig konden landen," aldus Van Riper. Woordvoerder Mitchell van het Pentagon herinnert zich de miraculeuze herrijzenis van de marine. "Ja, maar bij dergelijke complexe oorlogssimulaties is volledige vrijheid van handelen onmogelijk." Mitchell wijst op een wijdverbreid misverstand. "In een oorlogssimulatie draait het niet om winnen of verliezen. Het is een experiment dat moet leiden tot betere planning en organisatie, en tot het nemen van weloverwogen beslissingen."

Als ervaren 'rode' speler had Van Riper echter nog nooit zulke strikte spelregels meegemaakt. "Je begint niet met een vooraf opgestelde conclusie en werkt vervolgens met een simulatie naar dat gewenste resultaat toe," argumenteerde hij.

"Van Riper heeft zichzelf tot een soort 'rode' expert gemaakt," was het commentaar van een gepensioneerde officier die vaak tegen Van Riper had gespeeld. "Hij is a real pain in the ass, maar hij speelt het spel hard, en daar heeft hij alle reden toe." Van Riper besloot uiteindelijk zijn bevel over te dragen en weigerde zijn naam aan de conclusies te verbinden. |

Luitenant-generaal b.d. Paul van Riper

